

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

**OS CAVALEIROS DO ZODÍACO - O ANIMÊ COMO MATERIAL  
DIDÁTICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

**MAQUERLE DOS SANTOS BARBOSA**

**São Cristóvão**

**2018**

**OS CAVALEIROS DO ZODÍACO - O ANIMÊ COMO MATERIAL  
DIDÁTICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

**MAQUERLE DOS SANTOS BARBOSA**

**Monografia de conclusão de curso  
apresentada ao Departamento de  
História da Universidade Federal  
de Sergipe para a obtenção do  
título de licenciada em História.**

**Orientador:**

**Prof. Dr. Bruno Gonçalves Alvaro**

**São Cristóvão**

**2018**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo mundo maravilhoso que ele criou. Ao meu pai por ter sido biologicamente capaz de me conceber, a minha mãe pela paciência e por me mostrar que estudar é o único caminho para o futuro.

Ao meu ex-marido Wadson, pois se não fosse pela detestável experiência de nossa convivência, eu ao certo não teria corrido atrás do tempo que perdi e hoje não estaria realizando um sonho esquecido.

Ao meu filho amado Wadson Ronaldo, que fez parte de toda essa trajetória, compreendendo e me ajudando a passar pelos momentos mais difíceis, foi buscando uma vida melhor para ele que me propus essa jornada.

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Bruno Gonçalves Alvaro, ao qual abraçou esse projeto e foi delineando comigo os caminhos que fiz para que o resultado fosse o melhor possível, agradeço também a paciência ao decorrer desse trabalho comigo e meu computador.

Agradeço ainda, todos meus amigos, a Riane obrigada sua amizade incondicional e aos colegas da faculdade com os quais pude compartilhar bons momentos, muitos ficaram pelo caminho e poucos levo comigo para vida em especial João Freire, Victor Barros e aquela a que quem fui “obrigada” a conviver e me “empurrou” quando me sentia cansada para continuar Rayna Olinda.

Por fim agradeço aos meus pets em especial a João que com sua fofura e seu ronrom foi o responsável pelos meus momentos de relaxamento necessário para chegar lúcida no final dessa jornada.

*“Não vou esperar que o mundo irá mudar tão depressa assim, a luz dominar e as trevas acabar! Eu vou lutar acreditar até o fim, vou caminhar e te buscar até te encontrar! E sempre devagar eu vou me aproximar do pouco que sonhei, de todos que amar! O tempo vai passar, mas não desistirei! Eu vou te entregar o amor que eu sonhei. A dor que vem nos cercar, que nos força a desistir! Teremos que enfrentar sei que vamos conseguir! Não quero mais me render, nem posso me machucar! Eu não quero perder, meu destino é lutar!”*

*Yumi Matsuzawa*

## **RESUMO**

BARBOSA, Maquerle S. **OS CAVALEIROS DO ZODÍACO - O ANIMÊ COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**. Sergipe, 2018. Monografia. – CECH (Centro de Educação e Ciências Humanas) Departamento de História (DHI), Universidade Federal de Sergipe (UFS), Sergipe, 2018.

Este trabalho apresenta um estudo sobre a utilização do animê Os Cavaleiros do Zodíaco como material de ensino em sala de aula, estudo de cunho exploratório e experimental, para isso foi realizada uma coleta de referenciais históricos presentes na obra de Masami Kurumada. Apresentando uma breve história da origem do mangá e do animê no Japão e a chegada do primeiro animê ao Brasil, e a influência que essa cultura nipônica possui até os dias atuais, para assim contextualizar as principais sagas da obra Os Cavaleiros do Zodíaco, a partir disso analisar a mitologia exposta no animê e as características dos deuses Atena, Poseidon e Hades construindo assim uma metodologia eficiente para o ensino da História. De caráter experimental foi concretizado uma aula para alunos cursando o sexto ano do Ensino Fundamental de uma escola pública, fazendo assim a comprovação da eficiência dos ponderados neste trabalho.

**Palavras-chave:** Mitologia; Cavaleiros do Zodíaco; Metodologia; Animê.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	07
<b>CAPÍTULO I – DO MANGÁ AO ANIMÊ</b> .....	10
1.1. A ORIGEM DO MANGÁ .....	10
1.2. O NASCIMENTO DOS ANIMÊS .....	15
1.3. A CHEGADA DO ANIMÊ NO BRASIL E SUA INFLUÊNCIA.....	16
<b>CAPÍTULO II – OS CAVALEIROS DO ZODÍACO</b> .....	21
2.1. O CRIADOR E SUAS OBRAS.....	21
2.2. AS SAGAS: SANTUÁRIO, POSEIDON E HADES.....	23
2.2.1. A saga do santuário.....	24
2.2.2. A saga de Poseidon.....	26
2.2.3. A saga de Hades .....	27
<b>CAPÍTULO III – A MITOLOGIA NOS CAVALEIROS DO ZODÍACO</b> .....	32
3.1. AS REPRESENTAÇÕES MITOLÓGICAS PRESENTES NO ANIMÊ .....	32
3.2. ATENA .....	44
3.3. POSEIDON.....	46
3.4. HADES .....	49
<b>CONCLUSÃO</b> .....	51
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	54
<b>ANEXO: QUESTIONÁRIOS</b> .....	i

## INTRODUÇÃO

O propósito deste trabalho é uma análise do animê *Os Cavaleiros do Zodíaco*, os mitos e história presentes no desenho japonês, será aqui apresentada uma de muitas possibilidades da utilização do mesmo em sala de aula como material diversificado. Algo inegável é que a História por mais complexa que pareça pode ser referenciada de inúmeras maneiras, a quantidade de material desde filmes, documentários e livros literários com fundos históricos é bastante vasto. Assim não muito diferente é o animê aqui analisado, foi através dessa história de guerreiros e deuses a qual conheci ainda criança que comecei a me encantar pela História Grega, seus deuses e mitos.

No Brasil os animês chegaram na década de 60 e 70 com as séries *Astro Boy*, *A Princesa e o Cavaleiro*, *Speed Racer* entre outras, o animê aqui analisado chega ao Brasil em 1994 *Saint Seiya* ou como mais conhecido no Brasil *Os Cavaleiros do zodíaco*, transmitido pelo extinto canal de televisão Rede Manchete, o animê ganhava a admiração de milhares de brasileiros que mesmo sem clareza começam a ter um conhecimento sobre os mitos e referências históricas. O animê com todas as características que conhecemos hoje vem de uma série de influências e transformações. Para iniciar a história do animê vamos ter que voltar no tempo e começar pelo mangá. Acredita-se que a origem do mangá vem do início do século XI, gráficos de animais desenhados por sacerdotes em rolos de papel de arroz que contavam diversas histórias sacras, Kakuyu Toba é considerado o primeiro monge a fazer essa arte, conhecida como Chojugiga. O mangá passou por diversas fases até enfim ser reproduzido como animê e ganhar o mundo, todavia a princípio o mangá era utilizado pelos japoneses para contar suas histórias, desde as guerras às abonaças, e com o passar do tempo passou a ser mais fictício, contudo ainda assim é possível contextualizar historicamente muitos mangás, não diferente é o animê, apesar dos desenhos nipônicos com o passar dos anos ganharem cada vez mais contextos fictícios, alguns ainda representam referenciais históricos, um deles é o que aqui vai ser analisado, *Os Cavaleiros do zodíaco* traz consigo todo um contexto mítico de deuses e heróis, aqui será averiguado o embasamento histórico apresentado no animê.

Com a experiência vivida no dia a dia das salas de aula foi notado o apego do professor ao uso exclusivo do livro didático, pensando num modo de inovar e de deixar o hábito cansativo e tedioso que desestimula o ensino, onde o professor transforma sala

de aula em apenas uma sala de leitura de texto, que aqui é indagado à inclusão de um animê na transmissão diferenciada do conhecimento histórico, contextualizando e ilustrando de maneira transparente o contexto, abrindo assim um novo leque de conhecimento. O fascínio por animê acontece cada vez mais cedo, antes mesmo de se ter um completo entendimento do que se trata o desenho, as crianças se apaixonam pelos grandes olhos e sorrisos largos dos personagens. *Os Cavaleiros do Zodíaco* foi um marco dos animês no Brasil, a primeira vez que se assiste o animê é impossível não observar as referências históricas, por mais que não se tenha um embasamento histórico o aprendizado acontece naturalmente.

A conciliação dessas ideias foi o que me levou a escolha do tema para o referido trabalho, de conclusão do curso. Comprovo aqui que é possível a aplicação de variados métodos para assim se alcançar e aclarar o aprendizado do aluno. Contudo algumas indagações serão dispostas no decorrer do trabalho: Quais referências mitológicas estão presentes no animê? De que forma esse material pode ser utilizado no ensino da História? Essas referências podem ajudar ou só atrapalham o aprendizado histórico?

Procurando um desenlace para os objetivos já citados, este trabalho fará uma análise do animê *Os Cavaleiros do Zodíaco* em sua versão clássica, a obra de Masami Kurumada produzida pela Toei Animation e lançada no Brasil na década de 90. Consistirá em uma coleta de referências históricas apresentada no animê Este é um estudo exploratório e experimental, no qual se tem a intenção de possibilitar uma maior proximidade com os contextos históricos presente na obra de Masami Kurumada, com o propósito de se construir uma metodologia de ensino que se torne eficaz no dia a dia das salas de aula.

No primeiro capítulo será apresentada a história do animê, desde a origem do mangá no século XI, passando pelas mudanças sofridas pelo quadrinho japonês até virar animê e a evolução dos animês a partir da primeira curta metragem; o capítulo se encerra com a chegada do animê no Brasil e o fascínio que o desenho nipônico causou a datar de sua chegada na década de 80 até os dias atuais. No segundo capítulo será apresentada a história dos *Cavaleiros do Zodíaco*, as sagas do Santuário, Saga de Poseidon e a Saga de Hades; será elucidado sobre a trajetória de trabalho do criador de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Masami Kurumada*, analisando os referências que Kurumada usou nos seus trabalhos e a trajetória dos cinco cavaleiros de bronze que lutam para salvar a terra ao lado da deusa Atena; contextualizando os principais eventos de cada saga consecutivamente. No último capítulo deste trabalho serão analisados os

aspectos mitológicos do animê, uma apresentação iconográfica dos mitos presentes, no final do é feita uma indagação sobre os deuses Atenas, Poseidon e Hades as simetrias entre as personalidades dos deuses exposta no animê com a apresentada na mitologia. Esse trabalho se perfaz realçando a importância de novas metodologias em sala de aula, a utilização de animês assim como a de filmes como objeto de ensino é de um potencial imensurável, para formalizar o que será apresentado neste último capítulo será relatado à experiência da utilização de Os Cavaleiros do Zodíaco em uma sala de aula, a forma que essa nova metodologia foi aplicada e a reação dos lecionandos diante desse novo conhecimento.

Por fim este trabalho não tem como objetivo ressaltar os animês, mas sim a importância da busca por uma nova metodologia que seja capaz de incentivar o aprendizado dos alunos, Os Cavaleiros do Zodíaco tornou-se fonte deste estudo por ser um recurso no qual a autora interage desde a infância e por ter sido o alicerce de sua curiosidade pelo estudo da História, contudo o intuito deste projeto é abrir um leque de possibilidades perfazendo assim as limitações presentes em sala de aula.

# CAPÍTULO I

## DO MANGÁ AO ANIMÊ

Neste primeiro capítulo ocorrerá um breve anúncio sobre a origem do animê, como o objetivo deste estudo é uma análise sobre o animê Cavaleiros do Zodíaco se fez necessário que se apresente como os desenhos nipônicos surgiram.

Para tal será apresentado desde a origem do mangá no século XI, as transformações que o mesmo sofreu ao decorrer os períodos da história do Japão, as mudanças ocorridas com o fim da guerra e com a introdução da cultura americana até a atualidade, faremos uma breve alusão sobre o mangá no Brasil, depois continuaremos o capítulo com o relato de como oriundo do mangá surgiu das primeiras animações as transições pela qual passaram, a grande evolução no decorrer do ano de 1920, de onde surgiu o nome animê, as grandes produtoras japonesas que ficaram conhecidas pelo trabalho com animação, os notáveis criadores e produtores como *Osamu Tezuka* e suas célebres obras que influenciaram primeiramente os jovens nipônicos e depois ganharam o mundo abrindo a porta para os animês.

Para encerrar o referido capítulo formularemos como o animê chegou ao Brasil, o recebimento do mesmo pelas emissoras de televisão e sua acessão, a paixão dos brasileiros por tudo referente aos desenhos, desde o início até os dias atuais.

### 1.1. A ORIGEM DO MANGÁ

Acredita-se que a origem do mangá<sup>1</sup> vem do início do século XI, gráficos de animais desenhados por sacerdotes em rolos de papel de arroz que contavam diversas histórias sacras, Kakuyu Toba é considerado o primeiro monge a fazer essa arte, conhecida como Chojugiga<sup>2</sup>.

A história do mangá vai evoluindo junto com os Períodos da História Japonesa<sup>3</sup>; no período Kamakura (1185-1333), foram elaboradas as obras como Gaki Zoushi (rolo de famintos), Jigoku Zoushi (rolo do inferno), Yamai Zoushi (rolo de doenças), que ilustravam conceitos budistas;

---

<sup>1</sup> Mangá é a nomenclatura dada as histórias em quadrinhos japonesa, independente de seu gênero.

<sup>2</sup> O Chōjū giga, que também pode ser escrito como Chojogiga, é considerado tesouro nacional japonês, sendo conservado no templo Kozangi, em Kyoto.

<sup>3</sup>Os períodos da história japonesa aqui citados foram retirados da obra: MACEDO, Emiliano Unzer, 1977 – História do Japão: uma introdução / San Bernadino, Califórnia, EUA: Amazon Independent Publishing, 2017.

Esse período de transição política foi percebida à época como um tempo de mudança e declínio. O que não significou um pessimismo resignado e decadente, pois foi no período Kamakura que houve um incremento das ordens monásticas budistas pelo país, o que resultou em maiores possibilidades ao ensino e leitura pela população em geral. (MACEDO, 2017, p.67.)

Mas foi durante o Período Edo (1600-1867) período que o Japão ficou isolado, com a política anti-estrangeiros adota pelo shogun (termo usado para o general do império japonês), que o mangá mais se desenvolveu a produção de gravuras de madeiras chamadas ukiyo-ê (foto2) foi o auge dessas mudanças essas gravuras inicialmente retratavam homens e mulheres comuns e cenas de teatro, passaram a representar paisagens com uma qualidade superior. Foi em 1814 ainda com os ukiyo-ê que a palavra mangá *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho) foi usada pela primeira vez, Katsushita Hokusai (1760–1849) usou essa expressão como título de sua coleção de 15 volumes os *Hokusai Mangá* (foto1).



Foto 1: Capa e uma foto de um original de Hokusai, a origem dos mangás. Fonte:

<https://academiae.wordpress.com/2011/12/03/hokusaimanga/>



Foto 2: Figura no estilo ukiyo-ê do artista Hiroshige Ando 1797-1858<sup>4</sup>

Com o fim do Período de isolamento em 1853<sup>5</sup> chega ao Japão o almirante norte-americano Matthew Perry com o objetivo de estreitar amizade entre os países, em 1868 chega então ao fim o Período Edo e se consolida a era Meiji (1868-1912). Sucederam grandes mudanças administrativas, econômicas, sociais, contudo a cultura do mangá também passou por mudanças, o imigrante inglês Charles Wirgamm<sup>6</sup> fundou a primeira revista de humor japonesa a *Japan Punch* em 1862 e o francês Georges Bigot<sup>7</sup> em 1887 criou a revista *Tôbaé*, as técnicas ocidentais como anatomia e sombra passaram a ser

<sup>4</sup> Título Soga Brothers - Soga MonogatariZue Descrição Soga Brothers, Juro Sukenari (à direita) e Goro Tokimune (à esquerda) estão na missão de realizar sua vendetta. Eles se infiltraram em seu inimigo, o quarto de KudoSuketsune à noite. Fonte: [https://www.artelino.com/articles/collecting\\_ukiyo-e.asp](https://www.artelino.com/articles/collecting_ukiyo-e.asp) Acessado em 08/09/2018.

<sup>5</sup> A partir da data de 1630 a meados de 1853, uma política de isolamento comercial e político conhecida como Sakoku.

<sup>6</sup>Wirgman (1832 -1891) chegou a terras japonesas como correspondente do Illustrated London News e encontrou no conflito entre o Japão e o Ocidente a temática que nortearia o JapanPunch.

<sup>7</sup> George Bigot (1860-1927) chegou ao Japão em 1882 – Período Meiji – para ensinar arte na escola militar.

introduzidos na cultura nipônica através dessa revista que também trazia um novo conceito de sátira política, narrativa e desenhos sequenciados.

Embasado em Wirgman, Bigot e nas strips-tiras estilo que se desenvolvia no ocidente o japonês o japonês Rakuten Kitazawa em 1902 publicou a primeira história com personagens fixos, ou seja, a primeira história em quadrinhos japonesa, a *Tagosaku to Morukubei no Tokyo Kenbutsu* (A viagem a Tokyo de Tagosaku e Morubei) contava a aventuras de dois camponeses nas ruas de Tóquio, Kitazawa criou sua própria revista em 1905 e em 1929 foi reconhecido internacionalmente como o primeiro mangá-ka (desenhista de quadrinhos).

Em 1933 teve início à guerra Sino-japonesa<sup>8</sup>, até um ano antes os mangás tinham total liberdade e independência, mas com a guerra os quadrinhos sofreram duras censuras ficou proibido até o uso de personagens ocidentais como Mickey, Betty Boop e o Popeye:

A chamada 'Lei de Preservação da Paz' – mais conhecida como a 'Lei Perversa' – legalizou a intimidação e prisão de desenhistas e editores que divulgassem ideias consideradas subversivas pelo governo, e logo tornou-se praticamente impossível publicar no Japão sem que se fizesse parte da *Shin Nippon Mangá-ka Kyōkai* (Associação de Desenhistas de Quadrinhos do Sagrado Japão), entidade criada pelo governo em 1940. Quando a Segunda Guerra se intensificou em 1941, o *mangá* se tornou uma extensão da máquina de propaganda do governo, exortando valores militaristas. (SATO, 2007, p.60).

No período da Segunda Guerra, os desenhistas foram subjugados pelo governo japonês, aqueles não cooperassem eram repreendidos, alguns foram banidos da profissão ou mesmo era condenado a viver no exílio. Após a guerra o valor do mangá estava além da posse da população e as editoras tiveram que se reorganizar, foi nesse período que surgiu os *akai hon* (livrinhos vermelhos), impresso em papel barato era vendido por valor simbólico, o desenhista que se destacou nesse período foi *Machiko Hasegawa* com histórias de uma dona de casa chamada *Sazae-san*, esse mangá com doses de humor se tornou o mais popular.

O pós-guerra também proporcionou uma nova estrutura pro mangá com produção específica para o público adolescente sem teor político ou histórico, foi nessa época que o mangá ganhou as características que conhecemos hoje, olhos grandes brilhantes e

---

<sup>8</sup> Em 1931, o Japão e a China iniciaram uma série de incidentes militares que culminaram na invasão à China em 1937, dando início à Segunda Guerra Sino-Japonesa.

efeitos cinematográficos. *Osamu Tezuka*<sup>9</sup> foi o grande responsável por essas mudanças influenciado por *Walt Disney* ele lança em 1941 *Shin Takara jima* (A Nova Ilha do Tesouro), misturando técnicas de story board de animação e de narração cinematográfica com a linguagem dos quadrinhos, escreveu sobre variados temas, outra novidade introduzida por Tezuka foi o aumento do número de páginas, *Osamu Tezuka* é um grande nome não só no mundo do mangá como também do animê:

Ele foi o principal agente da transformação do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, à nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça. (GRAVETT, 2006, p.28).

A edição de mangás apresenta hoje aproximadamente mais de um terço da tiragem e mais de um quarto dos rendimentos editorial do Japão, como grande fenômeno alcançou todas as classes sociais e pessoas de todas as faixas etárias, devido aos seus temas diversificados que vai desde conteúdos pedagógicos, economias e finanças até temas sexuais entre outros, com essa variedade o mangá ganhou adeptos do mundo todo.

No Brasil por volta dos anos 60 alguns descendentes de japoneses começaram a utilizar as influências das técnicas do mangá em seus trabalhos, entre eles *Minami Keizi*<sup>10</sup> e *Claudio Seto*<sup>11</sup>, que passaram por diversos estorvos como a censura do regime Militar, para conseguir reconhecimento. Em 1984 foi criada a Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e ilustrações<sup>12</sup>, no mesmo ano *Osamu Tezuka* visitou o Brasil apresentou uma exposição com artes brasileiras.

Contudo mesmo com popularidade ainda em baixa foi considerado que o primeiro clássico mangá no Brasil foi *Lobo Solitário* lançado originalmente no Japão na década

---

<sup>9</sup> Osamu Tezuka nasceu em Osaka, em 1928. Sendo apenas um adolescente quando a Segunda Guerra Mundial iniciou, ficou determinado em ensinar valores como a paz, o respeito pela vida e a humanidade por meio das linguagens verbal e não verbal do mangá. Apesar de mundialmente reconhecido por suas narrativas, o artista formou-se em medicina e faleceu em 1989. Intitula premiações, como o Prêmio Cultural Osamu Tezuka, que incentivam novos mangakás, e o Museu Osamu Tezuka, inaugurado em 1994. Uma breve biografia de Tezuka pode ser lida em todos os livros sobre mangá usados neste trabalho como referência.

<sup>10</sup> Minami Keizi 9 de junho de 1945 — Itapevi, 14 de dezembro de 2009, uma breve entrevista pode ser vista no site Bigorna. <http://www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1303069323> Acessado em 27/06/2018.

<sup>11</sup> Claudio Seto nasceu em Guaíçara 1944 e faleceu em 15 de novembro de 2008.

Fonte <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/claudio-seto/1491> Acessado em: 27/06/2018.

<sup>12</sup> A aprovação do estatuto Social, e a efetiva fundação da ABRADEMI ocorreram em 03/02/1984 <http://www.abrademi.com/index.php/a-fundacao-da-abrademi-associacao-de-manga/> Acessado em 28/06/2018.

de 70, chega aqui aproximadamente dezoito anos depois, mas somente nos anos 2000 com o lançamento do mangá *Dragon Ball* é que essa arte se torne mania nacional.

## 1.2. O NASCIMENTO DOS ANIMÊS

Os primeiros passos pro animê foi dado em 1910, motivados pelos curtas-metragens americanos, o artista *Seitaro Kitayama* produziu os primeiros animes, de teor infantil *Saru Kani Kassens*<sup>13</sup> (a luta entre o caranguejo e macaco) foi lançado em 1913; a evolução do animê aconteceu paulatinamente, entre 1917 e 1920 foi produzido o anime *Hanahekonai Shinken* (A nova espada de Hanahekonai), utilizando mais de um tom de cinza era considerado um luxo pra época. Com a intenção de baixar o custo da animação *Oten Shimokawa* fez a experiência de fotografar desenhos em giz numa lousa.

O marco da evolução do animê foi em 1920, apesar das contínuas tentativas de baratear a produção houve um crescimento em técnicas artísticas, *Noburo Ofuji* produziu o primeiro desenho japonês sonoro o *Osekisho* (O Inspetor de Estação) foi um grande sucesso da época, logo em seguida *Ofuji* produziu *Katsura Hime*<sup>14</sup> (Princesa Katsura) o primeiro animê em cores. Durante o período da ditadura e a Segunda Guerraos animês precisaram se adequar as normas militares, apesar da produção cinematográfica ficar restrita ao caráter militar e as propagandas ideológicas, o incentivo financeiro do governo pra produção de seu material permitiu uma grande evolução tecnológica da animação.

Com o fim da Segunda Guerra a cultura pop americana penetrou o oriente, exemplo disso é o nome animê para definir os desenhos nipônicos derivado da palavra inglesa animation, antes da influência estrangeira os japoneses usavam a palavra douga(imagem em movimento), com o crescimento dos desenhos japoneses a palavra animê consagrou um estilo único. O pós-guerra instigou o desenvolvimento do animê em 1953 *Noburo Ofuji* exhibe o animê *Kujira* (A Baleia), no Festival de Cannes e o *Yurei Sen* (Navio Fantasma) é premiado no Festival de Veneza em 1955. *Taiji Yabushita* foi mais um produtor importante na história do animê, responsável pela primeira longa metragem a cores do, *Haku jaden* (A lenda da Serpente Branca).

---

<sup>13</sup>É possível assistir uma parte do animê no link: <https://www.youtube.com/watch?v=CqAI5To5ahw>  
Acessado em 28/06/2018.

<sup>14</sup> É possível assistir uma parte do animê no link: <https://www.youtube.com/watch?v=8jJqkzLMXEs>  
Acessado em 28/06/2018.

Sempre que se fala em animação japonesa é obrigatório se pronunciar o nome de *Osamu Tezuka*, responsável pela propagação do animê pelo mundo, contratado pela Toei Douga<sup>15</sup>, Tezuka foi diretor e roteirista de *Saiyuki* (Alakazam, O grande) um longa-metragem baseado num conto japonês que conta a história de um macaco com poderes mágicos que ajuda a um príncipe a recuperar seu trono. A primeira série de animê foi exibida em 1962 a Manga Calendar produzida pela Otoi Production, com poucos episódios e exibição irregular não teve muito sucesso; então Osamu Tezuka produz um animê baseado em um de seus mangás rebatizando como *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy), a história de um jovem robô dotado de sentimentos que usa seus poderes para salvar o mundo, com episódios regulares e alta audiência no canal japonês Fuji TV, devido a sua regularidade muitas vezes *Tetsuwan Atomu* é considerada a primeira série de animê. Tezuka foi também o responsável pela primeira série de animê em cores em 1965, *Jungle Taitei*<sup>16</sup> (*Kimba, o leão branco*), foi ao ar e ganhou o mundo, a história do leão branco Panja rei da selva morto por caçadores ambiciosos, sua esposa Lira capturada, e seu filho Kimba que cresce aprendendo a lutar por um mundo mais pacífico. As séries de Tezuka fizeram tanto sucesso que abriram as portas do mundo pro animê.

### 1.3. A CHEGADA DO ANIMÊ NO BRASIL E SUA INFLUÊNCIA

No Brasil fazendo o caminho inverso do Japão o animê chega antes do mangá, por volta dos anos 80 algumas emissoras de televisão brasileira<sup>17</sup> começaram a passar series como *speed Racer*, *Zillion e Candy Candy*. Contudo foram os seriados Tokusatsu<sup>18</sup> como *Jaspion*, *Changeman*, *Jiraya* que começaram a conquistar os brasileiros.

Todavia é apenas nos anos 90 que o animê ganha definitivamente espaço nas telas brasileiras, com a exibição do animê *Cavaleiros do Zodíaco*<sup>19</sup> exibido então pela hoje

---

<sup>15</sup> Toei Douga é um dos mais antigos estúdios de animação japonesa em funcionamento, conhecido hoje como Toei Animation.

<sup>16</sup> Cena de abertura do anime disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=FgeBFRjWxiU>. Acessado em 28/06/2018.

<sup>17</sup> A emissora de televisão TV Record consta na historia do animê (NAGADO, 2007) como a primeira emissora a apresentar uma serie japonesa na década de 60, contudo o auto custo do aparelho televisivo tornou essa primeira aparição bem limitada.

<sup>18</sup> Trata-se, nesse caso, de um Tokusatsu. O termo se refere a filmes e seriados live-action. Essa série é considerada um clássico do gênero e preparou o terreno para a chegada de outras séries de super-heróis como Ultraman.

<sup>19</sup> A primeira abertura do animê exibida no Brasil pode ser vista em: <http://redemanchete.net/videos/video.asp?aid=92&idyt=f387K17SrBU&t=Os-Cavaleiros-do-Zodiaco-Primeira-Abertura-Rede-Manchete---Com-Qualidade---ArteFinal---Cultura-Pop> Acessado em: 28/08/2018.

extinta Rede Manchete<sup>20</sup> que criou tradição no que se diz respeito à animação japonesa no Brasil, o sucesso da história de cinco cavaleiros (foto3) que lutavam pra proteger uma deusa fez tanto sucesso que abriu as portas pra outros sucessos japoneses como *Sailor Moon*, *Yu Yu Hakusho*, *Dragon Ball* e outros viraram verdadeiras manias nacionais, essa popularidade foi tão intensa que permitiu não só a entrada de diversificados desenhos nipônicos como a comercialização de material publicitário dos mesmo, desde bonecos de personagens, álbum de figurinhas e os mangás.



Foto 3: utilizada pela rede manchete:

<http://redemanchete.net/artigos/artigo.asp?id=456&t=Sobre-os-Cavaleiros-do-Zodiaco>

Mesmo com o fechamento da TV Manchete os animês continuaram seu auge no Brasil, mostrando a força da cultura pop japonesa, nos anos 2000 estreou *Pokémon* pela

---

<sup>20</sup>Em 1983 entra no ar a TV Manchete, com uma trajetória marcada por muitos sucessos e também por crises e polêmicas, que a levariam a um final melancólico dezesseis anos depois. A “Tv do ano 2000”, como anunciava seu slogan de estréia, saiu do ar ironicamente nove meses antes da virada do milênio. <http://redemanchete.net/artigos/artigo.asp?id=483&t=Rede-Manchete,-35-anos> Acessado em 28/08/2018.

rede Record, seu protagonista Pikachu tornou-se o mais novo vício não só brasileiro como mundial, no Brasil tudo vinculado ao animê era vendido rapidamente, comprovando mais uma vez o sucesso dos desenhos nipônicos no Brasil, as animações japonesas tomaram conta das TVs abertas, Band, Record, SBT e Globo todas tinham programas voltados aos animês. Exibindo outros clássicos como *Tenchi Muyo*, *Digimon*, *Street Fighter II – V* e *Dragon Ball Z*.

Infelizmente os canais de TV aberta não respeitavam horários e sequência dos animes, ou chegavam a exibir na íntegra as séries, fazendo assim o público alvo migrar para os canais pagos como Nickelodeon, Cartoon, Fox Kids entre outros que passaram a exibir em horários fixos na íntegra e sequenciado os animês de grandes nomes. Foi nessa época que o público Otaku<sup>21</sup> se manifestou ocorreram encontros e eventos voltados para a cultura nipônica, nos dias atuais esses encontros<sup>22</sup> acontecem em quase todo território brasileiro e são tão populares que levam milhares de pessoas fantasiadas com seus personagens prediletos, a socializarem e consumir diversos materiais ligados aos desenhos (fotos 4, 5 e 6)<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Expressão de origem japonesa utilizada para designar pessoas que são consideradas fãs extremista de determinado assunto, esporte, programa de televisão, hobby e etc.

<sup>22</sup> Uma lista de todos os eventos pode ser vista no link: <http://otakuiland.blogspot.com/2014/11/lista-de-convencoes-de-anime-do-brasil.html> Acessado em: 02/07/2018.

<sup>23</sup> Todas as fotos do evento 2018 podem ser visto na página oficial do Anime Friends no facebook [https://www.facebook.com/pg/animefriendsbr/videos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/animefriendsbr/videos/?ref=page_internal) Acessado em: 02/07/2018.



Foto 4: Animê Friends São Paulo 2018



Foto 5: estandes de produtos animês no Animê Friens 2018.



Foto 6 e 7: cosplay de Shiryu de dragão e Ikki de fênix dos Cavaleiros do Zodíaco

Hoje com a popularização da internet o meio de acesso mais comum a esses animês é o download, por ser um recurso fácil em sua maioria gratuito, possibilitando os fãs a assistir a versão original, sem cortes, com áudio original e em horários convenientes, com tanta facilidade o meio ilegal se tornou usual, para estagnar esse meio pirata os Estados Unidos lançaram a Crunchyroll<sup>24</sup> uma companhia de distribuição e publicação focada na transmissão de vídeo de mídia asiática. Assim os desenhos japoneses vão conquistando cada vez mais o publico jovem garantindo assim seu espaço.

Constatamos neste capítulo toda a história do mangá e como dos quadrinhos surgiram os primeiros animês, vimos aqui como o mangá foi utilizado ao decorrer da história do Japão para contar suas transformações. Vimos à importância do animê no Brasil e o frenesi causado pelos *Os Cavaleiros do Zodíaco* quando aqui chegou e como o mercado de produtos destes produtos vem crescendo.

---

<sup>24</sup> Similar a Netflix, com uma conta paga mensalmente o usuário tem direitos a assistir vários animês divulgados em tempo real no Japão. Link de acesso: [https://www.crunchyroll.com/freetrial/anime?utm\\_source=paid\\_cr&utm\\_medium=google\\_sem&utm\\_campaign=brand\\_BR&referrer=GoogleSEM&gclid=EAIaIQobChMIpvyRiqCT3AIVFI7ICh2x-QaAEAYASAAEgIJhPD\\_BwE](https://www.crunchyroll.com/freetrial/anime?utm_source=paid_cr&utm_medium=google_sem&utm_campaign=brand_BR&referrer=GoogleSEM&gclid=EAIaIQobChMIpvyRiqCT3AIVFI7ICh2x-QaAEAYASAAEgIJhPD_BwE) Acessado em: 04/07/2018.

## CAPÍTULO II

### OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Neste segundo capítulo será apresentada a história dos *Cavaleiros do Zodíaco*, as sagas aqui estudadas serão a Saga do Santuário, Saga de Poseidon e a Saga de Hades, essas três sagas são as três principais do animê clássico.

Iniciaremos este capítulo apresentando o criador de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Masami Kurumada*, falaremos sobre a trajetória de seu trabalho, desde o primeiro mangá *Ring Ni Kakeru*, até as transformações dos mangás em animês como o aqui estudado, a similaridade entre seus personagens, que gera crítica sem meio aos fãs, alguns referenciais usados pelo Kurumada para o desenvolvimento de suas obras e os trabalhos pós seu maior sucesso *Os Cavaleiros do Zodíaco*.

Analisaremos em que se embasa a história e a trajetória dos cinco cavaleiros, Seiya de Pegasus, Hyoga de Cisne, Shiryu de Dragão, Shun de Andrômeda e Ikki de Fênix ao lado da deusa Atena para salvar a terra da ambição dos deuses Poseidon e Hades. Fazendo uma síntese dos acontecimentos primordiais das sagas do Santuário, Poseidon e Hades, respectivamente neste sequenciapara que se entenda a correspondência que será apresentada no decorrer do trabalho, como personalidade e atitudes dos deuses.

#### 2.1 O CRIADOR E SUAS OBRAS

O animê *Os Cavaleiros do Zodíaco* produzido pela Toei Animation é baseado num mangá japonês criado em 1986 por *Masami Kurumada*, os mangá só chegaram ao Brasil nos anos 2000, fazendo um caminho oposto do que aconteceu no Japão aonde o animê apareceu depois do mangá já ser um grande sucesso.

*Masami Kurumada*<sup>1</sup> nasceu em Tóquio em seis de dezembro de 1953, Kurumada ficou conhecido em 1977 quando lançou seu primeiro sucesso *Ring Ni Kakeru*, a história de um boxeador que luta para ser campeão, em 1982 e 1984 ele lança em dez volumes outro sucesso *Fuma no Kojirō* conhecido no Brasil como *Kojiro e os Guardiões do Universo* contam a história de rivalidades entre clãs de ninjas, foi logo após esse sucesso que *Kurumada* lançou *Os Cavaleiros do Zodíaco* publicado em 1986

---

<sup>1</sup><https://seuhistory.com/hoje-na-historia/nasce-masami-kurumada-o-criador-de-os-cavaleiros-do-zodiaco>

a 1990 o mangá fez tanto sucesso que virou animê e conquistou o mundo, já em 1994 a 2000 lançou o a mangá B'TX que entre ao admirados do gênero no Brasil é muito famosa. Contudo o que muitas críticas ressaltam sobre os trabalhos de *Masami Kurumada* é que apesar dele sempre procurar conteúdo específicos para cada obra, os personagens tem semelhanças bem evidentes, não só características psicológicas, mas também as físicas principalmente o personagem principal como podemos ver nas fotos 9, 10,11 e 12. Outras obras desse mestre é a continuação do mangá *Ring Ni Kakero* intitulada de *Ring Ni Kakero 2* e *Saint Seiya: Next Dimension*, continuação da saga de Hades já é excitação entre os fãs, que esperam ansiosamente o lançamento do animê baseado no mangá.

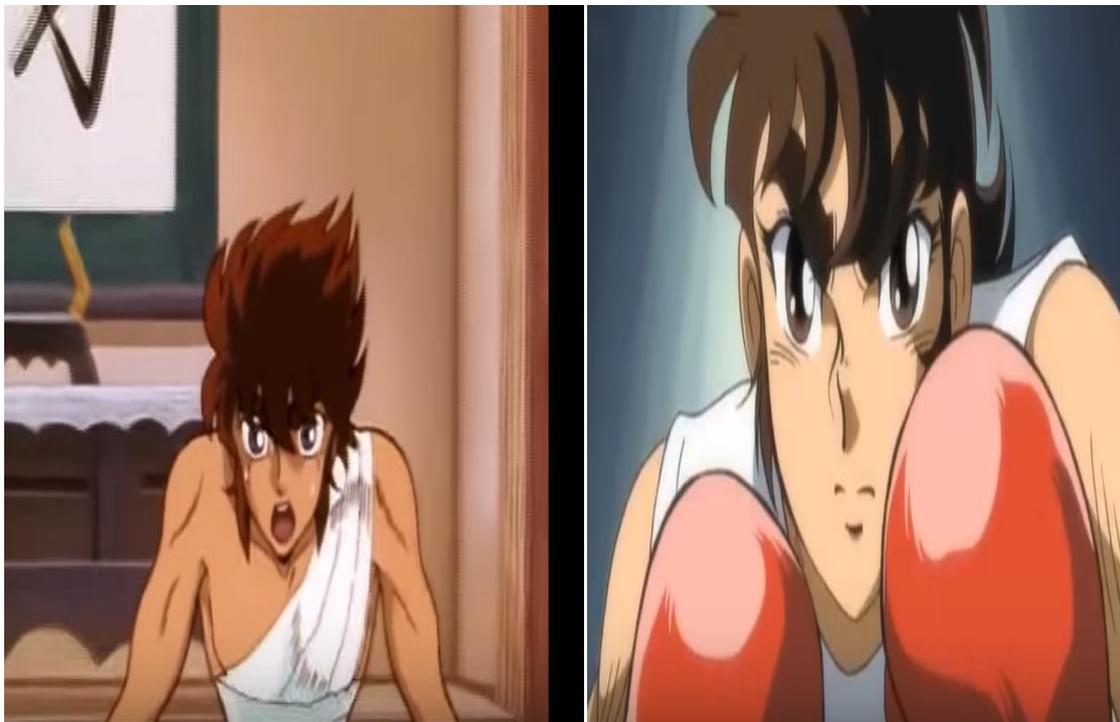


Foto 9<sup>2</sup>: protagonista de *Fuma no Kojirō* Foto10<sup>3</sup>: protagonistas de *Ring Ni Kakero*

---

<sup>2</sup>*Fuma no Kojiro* episódio 3 fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=BZGKBQIAj\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=BZGKBQIAj_Q) Acessado em: 18/07/2018.

<sup>3</sup> Abertura do animê *RingNiKakero* <https://www.youtube.com/watch?v=pPHzVPZNMbI> Acessado em: 18/07/2018.



Foto 11<sup>4</sup>: protagonista de B'TX

Foto12<sup>5</sup>: protagonistas de *Os Cavaleiros do Zodíaco*

Embasado na mitologia *Masami Kurumada* apresenta uma história aonde os deuses para atingir seus objetivos específicos sempre utilizam da fé humana em sua entidade para adquirir seguidores dispostos a dar a vida pelo seu deus escolhido, o que deixa bem evidente o politeísmo e a miscigenação cultural, pois os personagens são de países diferentes e vão misturando suas identidades a mitologia. Na mitologia, heróis e criaturas míticas como recompensa de seus feitos, eram transformados em constelações para sempre serem lembrados, no animê a deusa Atena é protegida por cavaleiros que representam essas constelações, são cavaleiros de ouro, prata e bronze, dando um total de oitenta e oito cavaleiros de Atena. Entre os cavaleiros de bronze cinco se destacam, são eles os cavaleiros Ikki de Fênix, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne, Shun de Andrômeda e o protagonista do animê Seiya de Pégasos.

## 2.2. AS SAGAS: SANTUÁRIO, POSEIDON E HADES

A versão clássica do animê é dividida em várias sagas, a palavra saga<sup>6</sup> tem muitos significados, esse nome era atribuído as bruxas e feiticeiras pelos romanos, como

---

<sup>4</sup> B'TX episódio 2 fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=Q7i\\_SN2wzeE](https://www.youtube.com/watch?v=Q7i_SN2wzeE) Acessado em: 18/07/2018.

<sup>5</sup> Abertura do animê *Os Cavaleiros do Zodíaco* [https://www.youtube.com/watch?v=z1Z\\_RiRTIoA](https://www.youtube.com/watch?v=z1Z_RiRTIoA) Acessado em: 18/07/2018.

<sup>6</sup> <https://www.infoescola.com/generos-literarios/saga/>

também é uma narrativa mitológica, lenda histórica ou literária, pertencente à literatura medieval Escandinávia, composta majoritariamente nos séculos XIII e XIV, atualmente, o conceito de saga mudou ligeiramente, longas histórias, repletas de aventuras e incidentes também são consideradas sagas, ou seja, uma série de livros ou uma série de obra cinematográfica também podem ser uma saga.

### **2.2.1 A saga do santuário**

A primeira saga aqui explorada será a Saga do Santuário, onde começa toda a história do animê, a história gira em torno da deusa Atena que reencarnara como humana mais uma vez para salvar a terra, sua primeira batalha é pela própria autenticação, pois tomado pelo seu lado malvado, o cavaleiro de ouro Saga de gêmeos após matar Grande Mestre do santuário também tenta matar a deusa ainda quando bebê, sendo salva pelo cavaleiro de sagitário Aiolo, que antes de morrer entrega a criança ao senhor Mitsumadakido, que a cria como sua neta dando a ela o nome de SaoriKido que cresce arrogante e mimada sem saber que é a reencarnação de Atena, enquanto isso Mitsumada junta crianças de várias partes do mundo e começa a treiná-las para serem os futuros cavaleiros, cada criança é mandada para um local específico do mundo para adquirir armaduras Ikki é mandado para a ilha da Rainha da morte para conquistar a armadura de Fênix, local onde nenhum outro antes conseguira sair vivo; Shun irmão mais novo de Ikki é mandado para ilha de Andrômeda, treinar com o mestre Albion; Shiryu é mandado aos Cinco Picos Antigo de Rozan (foto13) na China, Kurumada baseou seu desenho no monte Lushan ou Monte Lu Patrimônio Mundial da UNESCO de 1996<sup>7</sup>(foto14), treinado pelo Mestre ancião o qual mais adiante o animê revela ser Dokho o Cavaleiro de ouro de Libra; Hyoga vai para Sibéria adquirir a armadura de Cisne, local onde sua mãe dorme congelada vítima de um naufrágio e Seiya que é separado da sua irmã e segue para o treinamento no santuário onde prova sua capacidade ao conseguir a armadura de Pegasus.

---

<sup>7</sup> Patrimônios mundiais da China link: <https://chinanaminhvida.com/2013/09/28/patrimonios-da-humanidade-na-china-unesco-5/> Acessado em: 18/07/2018.



Foto 13: Omonte Lushan na China



Foto 14: Saga do Santuário, episódio 39.

Os cavaleiros de bronze Ikki de Fênix, Shun de Andrômeda, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne e Seiya de Pegasus depois do treinamento e lutar para conseguir cada um sua respectiva armadura junto com Atena se dirigem ao santuário para que enfim a deusa tome posse do seu templo, mas assim que chegam à base do santuário Saori é ferida com uma flecha a qual só poderia ser retirada pelo Grande Mestre, contudo para chegar até o Mestre os cavaleiros de bronze teriam que passar pelas doze casas protegidas pelos mais poderosos cavaleiros, os cavaleiros de ouro. Travando uma batalha de vida ou morte, Seiya é o único a chegar à casa do mestre no santuário, descobrindo assim que o cavaleiro Saga de gêmeos matara o verdadeiro mestre e tomara seu lugar; numa luta épica Seiya derrota Saga e salva Atena que assumi assim seu trono.

Minha vida vale porque estou aqui e agora, é uma felicidade poder andar no mesmo caminho que os meus amigos. Não me importa o quão difícil isso possa ser, houve um tempo em que eu amaldiçoava o meu infeliz nascimento, mas agora eu agradeço a Deus por ele ter me permitido viver ao mesmo tempo em que os meus amigos! (Hyoga de Cisne, Saga do Santuário: episódio 66).

### 2.2.2 A saga de Poseidon

A outra Saga estudada aqui é a Saga de Poseidon, o deus trancado numa ânfora descansava num sono eterno até ser acordado por Kanon, irmão do cavaleiro de gêmeos que o havia aprisionado no Cabo Sunion, onde encontra a ânfora e rompe o selo que aprisionava o deus, este reencarnando no jovem Julian, que ainda tenta uma aliança com Atena, mas ela o recusa e aceita receber a água das chuvas sobre si para adiar o dilúvio na terra e dar tempo dos seus cavaleiros lutarem pela justiça, os cavaleiros de bronze lutam contra os generais marinhos de Poseidon derrubando os setes pilares (foto 15) que sustentavam o templo do deus, sobrando o pilar principal onde Atena estava presa fazendo o sacrifício para adiar o dilúvio na terra. Os cavaleiros de bronze travam uma luta contra Poseidon, com a ajuda das armaduras de ouro de Sagitário, Libra e Aquário conseguindo assim imobilizá-lo tempo suficiente para quebrar o pilar principal e soltar Atena que com a ajuda do cosmo dos cavaleiros de bronze (Foto16) derrota Poseidon, e o aprisionando novamente na ânfora.

Você e eu fomos escolhidos por um ser supremo... Nós somos deuses! Os humanos contaminaram o planeta que lhes foi dado. Agora estão sofrendo. E não é nada além da consequência de terem sido inúteis e preguiçosos... Você quer mesmo se sacrificar por pessoas assim? Não deveria fazê-lo, pois não vale a pena... O melhor é que você permaneça junto de mim, para construirmos uma magnífica nova era, juntos. (POSEIDON. Saga de Poseidon: episódio 100).

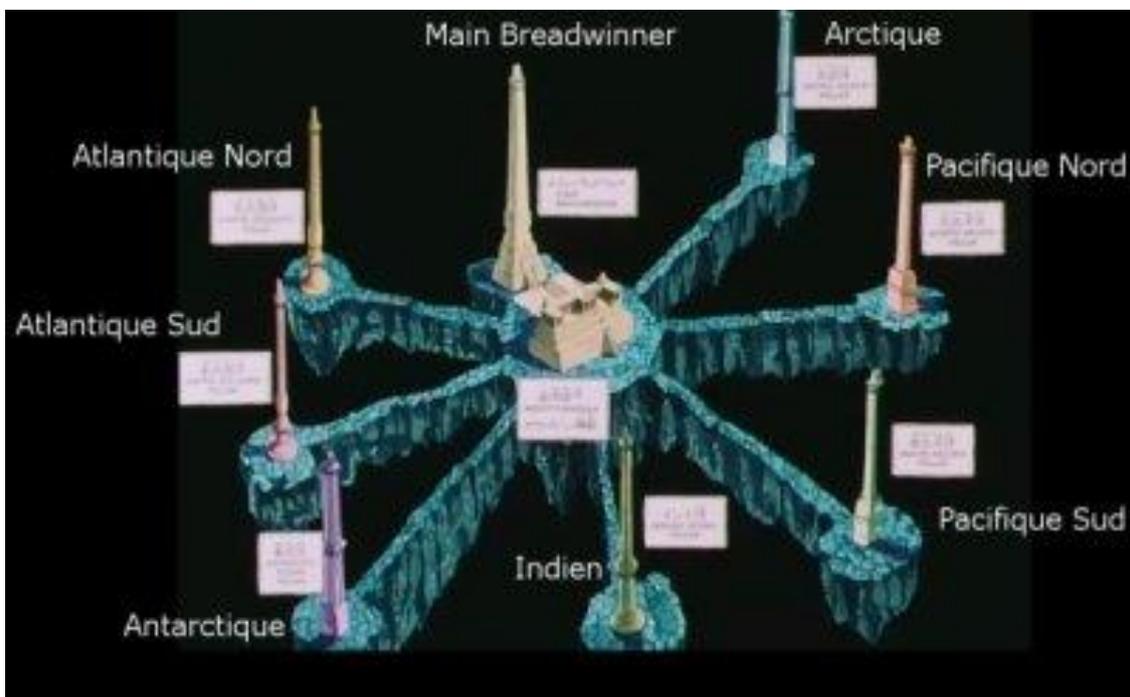


Foto 15: reino de Poseidon. Abertura da Saga de Poseidon.



Foto 16: Saga de Poseidon, episódio 114.

### 2.2.3 A saga de Hades

Por fim a última saga aqui estudada é a *Saga de Hades*, finalmente é chegada à hora da grande batalha, a chamada Guerra Santa, o verdadeiro motivo da reencarnação de Atena. Os cavaleiros de ouro sobreviventes da batalha das doze casas junto com os cinco cavaleiros de bronze, Seiya, Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki agora enfrentam os espectros de Hades que vem ao santuário junto com os cavaleiros de ouro que foram mortos na batalha das doze casas e agora ressuscitados pelo deus dos mortos, tendo como propósito matar Atena, os cavaleiros de ouro ressuscitados travam uma batalha contra seus companheiros sobreviventes, com o intuito de atravessar as dozes casas e chegar até Atena, depois de uma batalha sangrenta eles chegam a casa de virgem, porém Shaka cavaleiro de ouro da casa de virgem já esperava por eles e durante a batalha descobre o verdadeiro objetivo dos cavaleiros renascidos e antes de sua morte manda

um recado para a deusa, quando estes cavaleiros enfim conseguem chegar a Atena ela já havia entendido o verdadeiro propósito dos cavaleiros de ouro ressuscitados e supostamente entrega sua vida a Saga, contudo a deusa só queria que Hades acreditasse na sua morte, pois ela contava que seus cavaleiros iriam despertar o oitavo sentido e assim conseguir entrar no mundo dos mortos com vida pra lutar ao seu lado.

A deusa segue para o mundo inferior para derrotar o deus dos mortos, que queria manter a terra em uma noite infundável, e para isso ele alinharia todo o sistema solar, trazendo um eclipse perpétuo e precipitando assim a morte dos humanos. Esse desejo ia de encontro com a vontade de Atena, que defendia o direito dos humanos viverem na terra. Todos os dois deuses tinham o seu exército de cavaleiros, Hades convocava seus seguidores prometendo algo inalcançável, a vida eterna, já os seguidores de Atena não exigiam nada em troca por suas lutas, eles arriscavam suas vidas por acreditar que aquilo era o certo a fazer. Hades também conta com a ajuda de dois outros deuses, sendo eles Thanatos, o deus da morte, e Hypnos, o deus do sono, desuses esses responsáveis pelo despertar de Hades. Os cavaleiros de Atena chegaram ao mundo inferior depois de despertarem o Arayashiki, ou seja, o oitavo sentido, eles se dividem e cada um vai para uma região diferente do inferno lutar contra os juizes de Hades, Radamanthys, Aiacos e Minos, os três juizes eram responsáveis pelo julgamento das almas. Minos, a estrela celeste da nobreza, era o ultimo juiz, aquele que dava a palavra final, Aiacos, estrela celeste do heroísmo, o único detentor da chave do inferno, e por ultimo Radamanthys, estrela celeste da fúria, o mais fiel a Hades.

Além dos deuses da morte, do sono, dos espectros e dos juizes, Hades contava com uma poderosa aliada Pandora, que é responsável pela abertura da caixa de Pandora, a caixa guardava os cento e oito espíritos malignos que tomaram os corpos de homens para formar o exército de Hades. Ela foi também a escolhida por Thanatos e Hypnos para ser a protetora da alma do deus da morte até seu despertar.

Porém antes de chegar à batalha final os cavaleiros deveriam passar pelas oito prisões, três vales, dez fossos e quatro campos chamados esferas que formam o mundo infernal, Seiya e Shun são os primeiros a chegar à primeira prisão a casa do julgamento, onde Lune de Balron a estrela celeste da eminência fazia os julgamentos, com a ajuda de Kanon que havia jurado lealdade a Atena eles passam pela primeira prisão e seguem ao encontro de Hades. Enquanto os cavaleiros lutam Atena vai até Hades e oferece sua vida em troca só pede ao deus do mundo infernal que use seu poder para acabar com o eclipse eterno, em uma breve batalha Hades leva Atena junto com ele para os campos

Elíseos e a aprisiona numa ânfora que vai mudando de dor ao drenar o sangue da deusa (foto 17), os cavaleiros para chegar a deusa agora teriam que atravessar o muro das lamentações, supostamente indestrutível já que todo golpe que o muro recebe ele devolve a quem o golpeou, não sofrendo nenhum dano, Atena então com o seu cosmo reúne os cavaleiros de ouro que usam todo seu cosmo e destroem o muro.



Foto17: Saga de Hades/Elíseos, episódio 142

Quando os cavaleiros de bronze entram no Elíseos, encontram Thanatos o deus da morte que impede que eles cheguem até o vaso sagrado onde Atena se encontra não só aprisionada como também tem seu sangue drenado pelo vaso, contudo Thanatos sendo um deus era um oponente difícil para meros cavaleiros de bronze, então surge as armaduras de ouro que são enviadas pelo deus Poseidon que mesmo sendo rival de Atena preferia ver a terra sobre a guarda dela do que ver o mundo tomado pela escuridão:

Poseidon é um deus lamentável! Como pode ajudar aqueles que um dia o derrotaram? Será que tem tanto apego assim pela terra? E eu ainda sou capaz de apostar que ao fazer isso ele acredita que garantiu a sua vitória para quem se diz a altura do grande Zeus e a do imperador do inferno Hades, Poseidon se mostrou ingênuo (THANATOS, Saga de Hades/Elíseos: episódio 143).

O deus do mundo inferior era poderoso e meticuloso, não seria derrotado por meros mortais, e somente Atena vestida em sua armadura poderia tomar a vida do senhor do inferno. Antes de ser derrotado Hades (foto 18) revelou o motivo pelo qual desejava acabar com a humanidade. Para ele os humanos se tornaram ambiciosos, já não temiam nem respeitavam os deuses e não se satisfaziam em viver no local concedido para eles.



Foto 18: Saga de Hades/Elíseos: episódio 145

Então você acha mesmo que possa existir um ser humano, capaz de viver sem matar um único inseto? Ou arrancar uma única flor do chão.

Os humanos não são deuses por isso, por mais bondosos que sejam, acabam cometendo alguns erros, mesmo sem querer. Isso é o que significa viver, isso é algo inevitável para se poder viver, mas mesmo esses pecados não são todos purificados com a morte, Hades. (DEUSA ATENA. Saga de Hades/Elíseos: episódio 145).

Os cavaleiros de bronze vestidos em suas armaduras divinas que tinham sido despertadas com a ajuda do sangue de Atena lutam contra Hades que havia despertado seu corpo original, em meio a batalha Seiya joga a armadura da deusa em direção ao vaso sagrado então o vaso se quebra e Atena sai reluzente vestida em sua armadura, para então a deusa da sabedoria e da guerra de estratégia derrota o deus do inferno Hades.

Hades por acaso você sabe o que é o amor?... Talvez os humanos sejam realmente seres tolos vistos pelos olhos de um deus, mas eles, eles possuem aquilo que eles chamam de amor Hades, e por esse amor os humanos são capazes de se tornarem infinitamente gentis são tão fortes quanto desejarem mesmo sendo um deus você não tem o direito de punir as pessoas sem saber o que é o amor (ATENA, Saga de Hades/ Elíseos, episódio 145).

Não pode ser eu que tenho poder sobre a morte, eu que sou um deus como posso ser derrotado aqui no mundo dos mortos... Atena! Você que é uma deusa quando é que se dará conta? Esse amor do qual fala não passa de uma alucinação criada pelos humanos, na verdade é que ninguém acreditar realmente nesse amor invisível, ninguém acredita! (HADES. Saga de Hades/Elíseos, episódio 145)

No que já foi decorrido no trabalho vimos o contexto do mangá e animê, suas histórias e influências. As obras de Masami Kurumada desde seu primeiro mangá de sucesso até os trabalhos atuais, até o momento da pesquisa para esse trabalho acadêmico Kurumada continua fazendo mangás e anunciando participação em remakes ou trabalhos embasados em seu mais famoso trabalho Os Cavaleiros do Zodíaco. As sagas foram contextualizadas na sua sequência original fazendo possível um entendimento mesmo que superficial para quem não é apreciador do animê, sendo assim capaz de conciliar o que compreendeu da história do animê com o que será analisado.

## **CAPÍTULO III**

### **A MITOLOGIA NOS CAVALEIROS DO ZODÍACO**

Neste terceiro e último capítulo serão apresentados os aspectos mitológicos gerais do animê como contextos entre mito e desenho, encabeçando a história da princesa Andrômeda, como ela foi oferecida em sacrifício, continuaremos analisando os diversos reinos do submundo entre eles os Campos Elíseos, para onde são mandadas as almas mais puras, também será observado personagens como Cérbero o cão de três cabeças, os três juízes do inferno Radamanthys, Aiacos e Minos os são responsáveis pelo julgamento das almas, Pandora e a caixa, além disso, analisaremos a história de Orfeu e Eurídice, e o papel importante das grandes escadarias.

Este capítulo se encerra com a análise dos três principais deuses do animê que aqui foi proposto explorar, observaremos o aspecto físico conjuntamente com as personalidades respectivas de cada um; Atena sua personalidade forte e bondosa, sua armadura e a forma representativa da deusa Nike, não deixando de observar a estátua da deusa que aparece infinitas vezes durante todas as sagas, Poseidon e sua imagem imponente com seu tridente e por último Hades mesmo sendo senhor do submundo é aparentemente um ser tranquilo e onipotente.

#### **3.1 AS REPRESENTAÇÕES MITOLÓGICAS PRESENTE NO ANIMÊ**

As religiões da Grécia e da Roma antigas desapareceram. As chamadas divindades do Olimpo não têm mais um só homem que as cultue, entre os vivos. Já não pertencem à teologia, mas à literatura e ao bom gosto. Ainda persistem, e persistirão, pois estão demasiadamente vinculadas às mais notáveis produções da poesia e das belas artes, antigas e modernas, para caírem no esquecimento. (BULFINCH, 2014, P.13)

Na mitologia Andrômeda foi princesa da Etiópia, filha do rei Cefeu e da rainha Cassiopéia, que orgulhosa de sua beleza comparou-se com as ninfas marinhas, o que provocou a fúria de do deus mares que mandou um terrível monstro marinho destruir todo o litoral, com o intuito de apaziguar a divindade Cefeu procurou um oráculo que o aconselhou a oferecer sua filha Andrômeda para o monstro, assim fez Cefeu acorrentando a filha em uma rocha para ser comida pelo monstro marinho.

Foi nesse momento que chegou o herói argivo. Vendo a jovem exposta ao monstro, Perseu, como acontecera, em outras circunstâncias, a Eros em relação a Psiqué, se apaixonou por Andrômeda, e prometeu ao rei que a salvaria, caso este lhe desse a filha em casamento. Concluído o pacto, o herói, usando suas armas mágicas, libertou a noiva e a devolveu aos pais, aguardando as prometidas núpcias. (BRANDÃO, 1987, p.83).

Perseu para se casar com Andrômeda ainda teve que lutar contra Fineu, o irmão de Cefeu a quem a princesa já havia sido prometida<sup>1</sup>. No animê a princesa Andrômeda tem sua representação o cavaleiro Shun é o cavaleiro protegido pela constelação de Andrômeda e em uma de suas lutas fala de seu treinamento e do sacrifício feito para conseguir a armadura, sacrifício esse feito em homenagem à princesa e como ela Shun foi preso em rochas no mar (foto 19 e 20).



Foto 19: representação da princesa Andrômeda em sacrifício. Saga do Santuário: episódio 69

---

<sup>1</sup>Fineu havia planejado matar o herói, porém Perseu descobriu e mostrou a cabeça de Medusa (que ele trazia com ele desde que a matou) a Fineu e seus cúmplices transformando assim todos em pedras. BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega volume II**. Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1987



Foto 20: Sacrifício de Shun. Saga do santuário: episódio 69

As referências mitológicas são vastas, como poderemos observar na representação do mundo inferior. O mundo das trevas ou mais conhecido como o mundo dos mortos, pois era o local para onde iriam todos os mortos, tem discrepantes versões. A imaginação sobre esse mundo é muito diversa, porém basicamente o mundo dos mortos é ponderado como um extenso local (foto 21) dividido em Érebo, que é a região mais próxima da terra, onde os maus sofriam o castigo eterno; após o Érebo vem o Tártaro, onde segundo a mitologia Zeus aprisionou os Titãs e lá aprisionados também estavam os antigos deuses e gigantes, além de ser no Tártaro a moradia de Hades; e por último os Campos Elíseos, local onde as almas virtuosas tinham a garantia da felicidade eterna (foto 22).

Conta-se que para regressar ao mundo dos mortos, era necessário atravessar o rio Aqueronte afluente do rio Estige, mas para isso era necessário fazer um pagamento ao barqueiro Caronte que era o responsável pelo transporte das almas (foto 23). Além do barqueiro, no mundo das trevas havia várias regiões e o conhecido cão de três cabeças Cérbero (foto 24). Todas essas referências podem ser vistas no animê, o espectador do desenho pode ter uma percepção de toda geografia do local e constatar que apesar do caos do local existe uma ordem e uma hierarquia que rege o mundo dos mortos.



Figura 21: Saga de Hades episódio128.



Foto 22: Saga de Hades/Elíseos: episódio 135



Foto 23: Saga de Hades episódio 128.



Foto 24: Saga de Hades: episódio 130

Os três juízes de Hades: Radamanthys, Aiacos e Minos. Tanto na mitologia como no animê os três eram responsáveis pelo julgamento das almas. Minos, a estrela celeste da nobreza, era o último juiz, aquele que dava a palavra final, e em ambas as versões percebe-se um homem pensativo e lógico, sempre pensando no próximo passo, um homem deveras sádico; Aiacos, estrela celeste do heroísmo, o único detentor da chave do inferno, era sábio, piedoso e justo, filho de Zeus e Egina em vida tornou-se rei

da ilha que levava o nome de sua mãe<sup>2</sup>; e por último Radamanthys (foto 25), estrela celeste da fúria, considerado justo, mas bastante severo também considerado o mais fiel a Hades. Curiosamente Radamanthys também é representado no catolicismo, sendo representado como um demônio que domina o fogo, tendo dupla personalidade e possuindo seis asas negras de anjo e um terceiro olho, mantido acorrentado no final do inferno por Lúcifer, acredita-se que antes de Lúcifer era Radamanthys quem mandava no inferno.



Foto 25: Saga de Hades: episódio 131

---

<sup>2</sup>Rei de Atenas foi à ilha de Egina para pedir ajuda a seu amigo e aliado Éaco (Aiacos é como é tratado aqui neste trabalho devido ser assim chamado no animê e em alguns livros de mitologia) contra Minos atual rei de Creta que havia derrotado Radamanthys. Rezando Éaco pediu aos deuses um exército tão numeroso quanto as formigas ali presentes e assim os deuses o fez uma multidão de homens que o seguiram para onde fosse, os mirmidões até hoje todos fanáticos e inescrupulosos seguidores de um chefe político é chamado assim. BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2014.

Ademais podemos contar com a mitológica Pandora, considerada a primeira mulher pela mitologia, foi criada no céu e recebeu um dom de cada deus, Pandora, no animê *Os Cavaleiros do zodíaco* assim como na mitologia, é responsável pela abertura da caixa de Pandora (foto 26), só que na mitologia a caixa está repleta de pragas e no animê a caixa guardava adormecidos os deuses Thanatos e Hypnos, que libertados fez renascer a alma de Hades trazendo assim o mal a terra.

Pandora foi tomada por intensa curiosidade de saber o que continha aquela caixa, e, certo dia, destampou-a para olhar. Assim, escapou e se espalhou por toda a parte uma multidão de pragas que atingiram o desgraçado homem, tais como a gota, o reumatismo e a eólica, para o corpo, e a inveja, o despeito e a vingança, para o espírito. Pandora apressou-se em colocar a tampa na caixa, mas, infelizmente, escapara todo o conteúdo da mesma, com exceção de uma única coisa, que ficara no fundo, e que era a esperança. Assim, sejam quais forem os males que nos ameacem, a esperança não nos deixa inteiramente; e, enquanto a tivermos, nenhum mal nos torna inteiramente desgraçados. (BULFINCH, 2014, p.24)



Foto 26: Saga de Hades/Elíseos: episódio14

Em um caso peculiar, o deus dos mortos contava com a ajuda de um cavaleiro de prata de Atena Orfeu de Lira, mas um fato correspondente a mitologia; Orfeu filho de Apolo e da musa Calíope, ganhou de presente de seu pai uma lira, aprendeu a tocar com tanta perfeição, que nada resistia ao encanto de sua lira. Apaixonado profundamente por Eurídice casa-se com ela<sup>3</sup>, porém logo após o casamento em um de seus passeios Eurídice encontra o apicultor Aristeu que tentou violar a esposa do músico, que ao fugir de seu perseguidor, pisa em uma serpente, que a picou, causando-lhe a morte. Inconformado com a morte da esposa Orfeu decide descer ao mundo das trevas para trazê-la de volta,

Orfeu, com sua cítara e sua voz divina, encantou de tal forma o mundo ctônio, que até mesmo a roda de Exíon parou de girar, o rochedo de Sísifo deixou de oscilar, Tântalo esqueceu a fome e a sede e as Danaides descansaram de sua faina eterna de encher tonéis sem fundo. Comovidos com tamanha prova de amor, Plutão<sup>4</sup> e Perséfone concordaram em devolver-lhe a esposa. Impuseram-lhe, todavia, uma condição extremamente difícil: ele seguiria à frente e ela lhe acompanharia os passos, mas, enquanto caminhassem pelas trevas infernais, ouvisse o que ouvisse, pensasse o que pensasse, Orfeu não poderia olhar para trás, enquanto o casal não transpusesse os limites do império das sombras. O poeta aceitou a imposição e estava quase alcançando a luz, quando uma terrível dúvida lhe assaltou o espírito: e se não estivesse atrás dele a sua amada? E se os deuses do Hades o tivessem enganado? Mordido pela impaciência, pela incerteza, pela saudade, pela "carência" e por invencível póthos, pelo desejo grande da presença de uma ausência, o cantor olhou para trás, transgredindo a ordem dos soberanos das trevas. Ao voltar-se, viu Eurídice, que se esvaiu para sempre numa sombra, "morrendo pela segunda vez..." Ainda tentou regressar, mas o barqueiro Caronte não mais o permitiu. (BRANDÃO, 1987, p.142).

Em CDZ a história de Orfeu é contada na saga de Hades, porém nesta versão após ser enganado por Hades que queria a permanência do músico no submundo para que o mesmo tocasse para ele sempre que o desejasse, Orfeu olha para traz e vê sua amada que acaba virando metade rocha e ficando presa no mundo inferior. Inconformado, Orfeu decide ficar no inferno tocando sua lira para sua amada e para Hades (foto 27).

---

<sup>3</sup>BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2014.

<sup>4</sup> Por "significar" invisível, o nome Hades (que também lhe designa o reino), é raramente proferido: Hades era tão temido, que não o nomeavam por medo de lhe excitar a cólera. Normalmente é invocado por meio de eufemismos, sendo o mais comum Plutão, o "rico", como referência não apenas a "seus hóspedes inumeráveis", mas também às riquezas inexauríveis das entranhas da terra, sendo estas mesmas a fonte profunda de toda produção vegetal. BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega volume I**. Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1986.



Foto 27: Saga de Hades: episódio 132

Além todas essas representações no decurso de todas as respectivas sagas, podemos observar a concepção de um fator muito importante na mitologia a exaltação de um Deus através das escadarias, na mitologia acredita-se que um deus está sempre no lugar mais alto, mais próximo ao céu, nas três sagas aqui analisadas essas escadarias estão presentes desde o santuário de Atena que fica no final de uma extensa escadaria que vai atravessando as dozes casas (foto 28), na saga de Poseidon, todos os pilares fica no alto de uma escada assim como seu templo (foto 29) e na saga de Hades há

representações distintas, pois as moradas dos juízes também tem escadas, mas não tão distintas como a do deus Hades(foto 30).



Foto 28: Saga do Santuário episódio 41

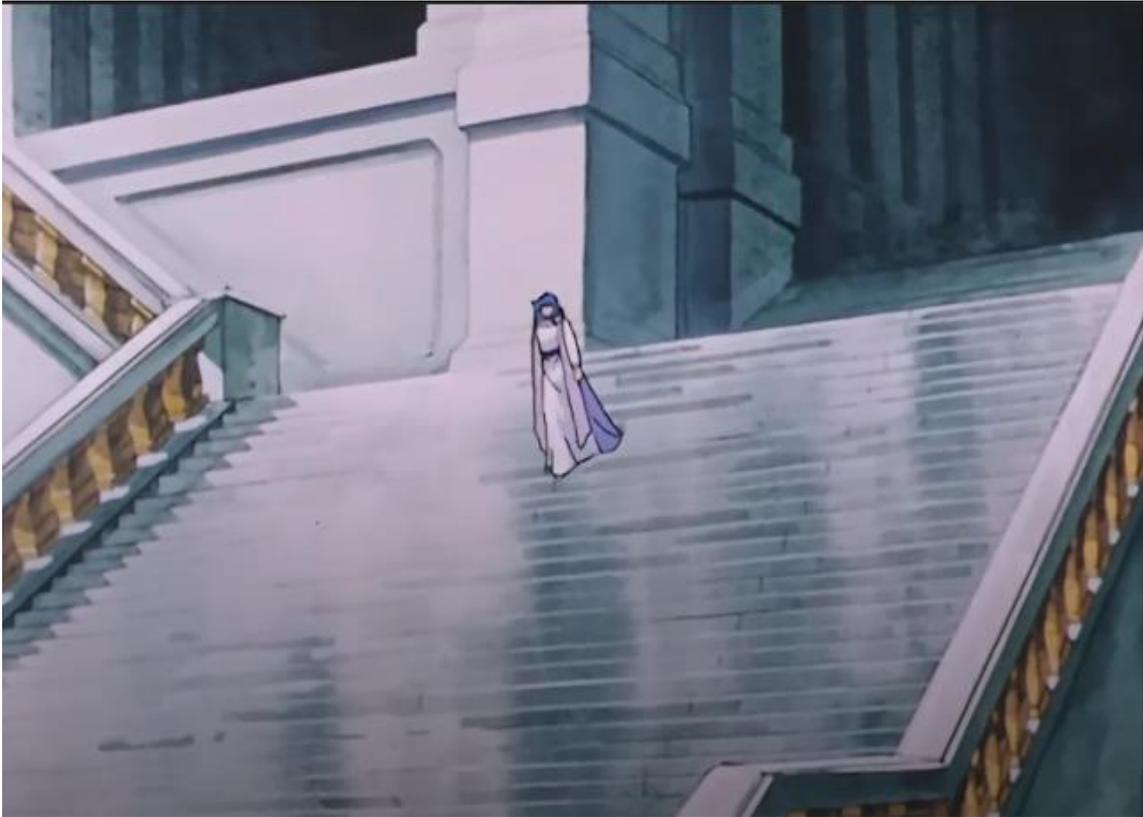


Foto 29: Saga de Poseidon: episódio 100



Foto 30: Saga de Hades/Elíseos: episódio 144

### 3.2 ATENA

Atena na mitologia é considerada a deusa da sabedoria e da guerra, filha de Zeus e Métis, a qual se acreditava que já saíra da cabeça do deus adulta e revestida em sua armadura, segundo o mito<sup>5</sup> Zeus devora Métis que estava grávida, pois segundo uma profecia de Gaia e Urano criadores do mundo, Métis teria dois filhos e o segundo filho ao crescer mataria Zeus e tomaria seu lugar assim como Zeus fizera com seu pai Cronos sempre acompanhada por Nike, a deusa da vitória. No desenho, tanto a armadura quanto Nike tem sua representatividade, a deusa da vitória está sempre ao lado de Saori em forma de um cetro que ela carrega constantemente ao seu lado direito (foto 31) e na estátua principal de Atena no santuário a deusa Nike está em sua mão direita representada por uma escultura alada e decapitada (foto 32). Já armadura só é vista na Guerra Santa, batalha travada contra o deus Hades, esse sendo o verdadeiro motivo da reencarnação de Atena (foto 33 e 34).



Foto 31: Saga do santuário episódio 73.

---

<sup>5</sup>Nos livros I,II e III de Junito Brandão são retratados esses mitos, mas é no volume II que ele aprofunda o assunto.BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega volume II**. Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1987.



Foto 32: abertura da Saga de Hades/Elíseos



Figura 33 e 34: Saga de Hades/Elíseos: episódio 145

Assim como na mitologia a representação de Atena em CDZ<sup>6</sup> não gosta da violência nem do derreamento de sangue, apesar de ser conhecida como a deusa da guerra estratégica, ela é terna e sempre benevolente com os humanos, nos dando sempre o direito ao livre arbítrio, ao contrário dos outros deuses aqui estudados.

### 3.3 POSEIDON

Poseidon, o grande rei dos mares e filho de Cronos, é sempre representado como um homem forte, de barbas e com seu tridente na mão, no animê essa representação não é diferente apesar de Poseidon ter escolhido o corpo de Julian solo um adolescente franzino para reencarnar a estátua do deus dos mares apresentada no animê traz a similaridade com a fisionomia passada pela mitologia (foto 35). O mito conta que o deus dos mares é frequentemente derrotado pela deusa Atena, acreditava-se que eles travaram uma disputa pela posse da cidade de Atena, que a deusa ganhou, dando seu nome a cidade.

Quando os homens se organizaram em cidades, os deuses decidiram escolher uma ou várias delas, onde seriam particularmente honrados. Acontecia, frequentemente, no entanto, que duas ou três divindades escolhiam a mesma, o que provocava sérios conflitos, que eram submetidos à arbitragem de seus pares ou ao juízo de simples mortais. Nesses julgamentos Posídon quase sempre teve suas pretensões vencidas... A disputa maior, todavia, foi pela posse de Atenas e de Argos. Desejando ardentemente Atenas, foi logo se apossando da cidade. Para mostrar sua força, fez brotar da terra, com um golpe de tridente, um mar, outros dizem que foi um cavalo. Atená, tendo convocado o rei de Atenas, Cécrops, tomou-o por testemunha de sua ação: plantou simplesmente um pé de oliveira, símbolo da paz e da fecundidade (BRANDÃO, 1986, p.326).

Como prêmio de consolação por perder a cidade de Atena, Poseidon recebeu a Atlântida, o continente submerso, onde se instalou o deus dos mares e fez dez filhos em uma simples mortal, ordenando e organizando a ilha, fazendo dela um reino dos sonhos<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> A partir daqui a animê Os cavaleiros do Zodíaco será retratado como CDZ.

<sup>7</sup>BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega volume I**. Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1986.



Foto 35: Saga de Poseidon: episódio 108.

No animê não é diferente, além de derrotar Poseidon, existem particularidades bem expostas dos dois deuses, com Atena se mostra cada vez mais bondosa, erudita e obstinada, ao contrário de Poseidon, maléfico e destrutivo, e apesar das diferenças os

dois tem interesse na terra. Assim como na mitologia em CDZ o tridente de Poseidon tem muito poder e é uma arma poderosa na luta contra Atena (foto 36).



Foto 36: Saga de Poseidon episódio 113.

### 3.4. HADES

Após a vitória sobre os Titãs, o Universo foi dividido em três grandes impérios, cabendo a Zeus o Olimpo, a Posídon o Mar e a Hades o imenso império localizado no "seio das trevas brumosas", nas entranhas da Terra, e, por isso mesmo, denominado "etimologicamente" Inferno (BRANDÃO, 1986, P.311)

Em ambas as interpretações Hades é temido e odiado, é o grande senhor do mundo inferior, usurpador das almas dos homens, apesar dessa visão do ser mau, Brandão<sup>8</sup> traz em seu livro um Hades deveras sereno em sua majestade de “Zeus subterrâneo”, esse mesmo ar de tranquilidade podemos ver representado no Hades em CDZ, na foto 37 podemos observar o deus Hades sentado em seu trono com Pandora sentada aos seus pés.



Foto 36: Saga de Hades: episódio 134

---

<sup>8</sup>BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega volume II**. Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1986.

Até aqui apresentamos uma série de colocação sobre as origens do mangá e do animê; sobre mito, mitologia e o universo CDZ, analisamos as três principais sagas da versão clássica e a representatividade mitológica presente no animê ponderando a colocação mitológica dos principais estudiosos de mitologia, afirmando assim que o animê é repleto de conteúdo educativo, o que será afirmado na conclusão desse trabalho.

## CONCLUSÃO

Por fim, podemos ver uma relação bem particular entre o animê *Os Cavaleiros do zodíaco* e os mitos da História. O mangá criado por Masami Kurumada é uma fonte rica em sapiência dos mitos e a Toei Animation produziu com exatidão os grandes templos e a caracterização dos personagens. A batalha do bem contra o mal é substancial às lutas mitológicas, o animê aproxima seus expectadores com os mitos históricos mostrando um valor histórico com conteúdo moral, cultural e ético.

A utilização de animês como objeto de ensino tem um notável potencial, como já se tem utilizado alguns filmes para se contar a História, aceitação do animê se torna mais plausível, tanto por parte dos alunos que passam a observar e analisar não só o animê aqui citado, como os que são assistidos durante seu divertimento, tal como para o professor que poderá perceber um rendimento excepcional do grupo. A capacidade de atração, característica típica dos animês, é um fator fundamental para estimular o foco e a concentração dos alunos, no processo de educação o aluno está enfadado a ser um receptor, contudo a evolução do entendimento acontece quando o mesmo processa a informação recebida e a exprimi com pensamentos ou interação. A prática docente é uma ocupação em que se busca transmitir o conhecimento, desta forma a utilização de metodologias diferenciada para o ensino torna-se crucial para a manutenção e progresso do sistema educacional.

Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar a possibilidade para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, as suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar e não a de transferir conhecimento. (FREIRE, 2011, p. 47)

Para concluir este trabalho e o mesmo não ficar só em teorias, foi ministrada uma aula com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública, contudo há de ser lembrando que o tema mitologia não está presente na Base Nacional Comum Curricular<sup>1</sup> conforme definido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), assim sendo a escolha do ano escolar em questão não foi aleatória, pois foi preciso procurar uma turma que estivesse se integrando no conteúdo Grécia Antiga, a intenção era que a classe tivesse um contexto base para essa aula teste.

---

<sup>1</sup> <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acessado em: 23/08/2018

O material didático produzido foi implementado com 28 alunos na faixa etária de 12 a 14 anos, em uma aula extracurricular em um sábado letivo.

O cronograma planejado para turma por meio da aula expositiva foi:

- Contextualizar o conteúdo mitologia com o que já se havia aprendido de Grécia Antiga.
- Descrever a história do animê, com o intuito de que aqueles que não o conhecem venham a entender o episódio escolhido para ser apresentado.
- Exibir do episódio 136 da Saga de Hades, titulado de “O sacrifício da Deusa”.
- Debater sobre o que foi absorvido do animê.
- Explanar sobre os deuses e mitologias com o auxílio das fotos aqui apresentadas no decorrer do trabalho.
- Aplicar um micro questionário sobre a experiência da metodologia da aula.

É de extrema importância a correlação que se faz da teoria com a prática, e das experiências vividas entre professor e aluno, através da realização desse estudo foi possível detectar que há possibilidade de uma nova metodologia, uma prática de ensino correlacionada com a realidade dos discentes. Em vista disso o projeto da aula foi apresentado para a coordenadora pedagógica, diretor e professor do colégio público escolhido, após uma breve reunião não houve mudanças nem contratempos para a aplicação da aula, para que não houvesse atraso no calendário escolar foi-me ofertado um sábado letivo, visto que como já se foi mencionado o tema da aula não está previsto no currículo escolar, o que me foi de grande préstimo, pois assim me foi possível fazer uma rápida revisão sobre Grécia Antiga para que se fosse possível recordar o assunto, como também se tornou aplicável um episódio na íntegra do animê.

Largos traços a aula foi bastante satisfatória, o cronograma foi aplicado sem nenhuma irregularidade, tive a atenção e a colaboração dos alunos, no começo movidos pela curiosidade, não só pelo fato de se ter uma nova docente ministrando a aula, mas também por todo o equipamento que me acompanhava, dado que levei minha coleção particular de CDZ para aguçar o interesse deles, o que em vista do resultado foi bastante eficaz, como foi previsto comecei com uma breve revisão sobre Grécia, o que os

fizeram pensar que seria apenas uma aula comum, porém quando comecei contextualizei o animê e avisei que seria projetado um episódio a exaltação começou e não demorou para o silêncio se fazer presente, pois todos estavam concentrados no desenrolar do animê, com o final do episódio foi aberto um debate prévio sobre o animê e o que eles conseguiram absorver sobre o conteúdo; para mais entendimento foi explanado sobre mitologia com o auxílio das fotos do Capítulo III presente neste trabalho, os lecionandos se propuseram a permanecer até o final e mesmo depois de encerrado o tempo que me foi ofertado pelo colégio, alguns vieram a mim para fazer questionamentos não só sobre o animê, como também perguntas relacionadas a curiosidades sobre fatos da mitologia, a euforia por assim dizer foi contagiante, a aplicação do questionário foi feita durante a semana seguinte da apresentação para que os lecionandos tivessem tempo de absorver e pensar sobre a metodologia.

Finalizo assim afirmando mais uma vez que a aplicação do animê em sala de aula é plausível, como foi apresentado *OS Cavaleiros do Zodíaco* possui uma narrativa que coloca os referenciais em primeiro plano, desde a caracterização dos cenários e a fundamentação dos poderes dos personagens, até os valores e crenças que eles defendem nas batalhas, lembrando que diversas outras histórias não só em desenhos nipônicos são fontes tão ricas em conhecimento quanto esta que aqui foi analisada, sejam elas provenientes da cultura oriental ou ocidental; assim se deixa aberta a porta para outras possibilidades de pesquisa que se desenvolvam a partir desta, ou que encontrem aqui apenas uma motivação extra para a construção de uma nova metodologia ou a partir de novas abordagens.

## REFERÊNCIAS

BATISTELLA, DANIELLY. **Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil'** 2014 286 p. Doutorado em letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1318714](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1318714) Acesso em: 09/05/2018.

BARTLETT, SARAH. **A Bíblia da mitologia: tudo o que você queria saber sobre mitologia.** São Paulo: Pensamento, 2011.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega volume I.** Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1986.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega volume II.** Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1987.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega volume III.** Rio de Janeiro: Vozes LTD, 1987.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2014.

BURKE, P. **A escrita da história: novas perspectivas.** São Paulo: UNESP. 1992.

EQUIÇATI, YURI A. B. **Mídias na Educação – Uma pedagógica pautada no uso de animações japonesas para o ensino de Geografia.** 2013 47p. Monografia de especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em:

[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4456/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_92.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4456/1/MD_EDUMTE_2014_2_92.pdf)

Acesso em: 09/05/2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia – Saberes Necessários à Prática Educativa.** São Paulo, Paz e Terra LTDA, 2011.

FUSARI, M. F. R. **O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão.** São Paulo: Loyola, 1985.

GRAVETT, PAUL. **Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad, 2006.

KURY, M.G. **Dicionário de mitologia grega e romana.** Rio de Janeiro, RJ: Zahar. 2009.

KURUMADA, MASAMI. **Os Cavaleiros do Zodíaco.** Direção de Kozo Murishita e Yasuhito Kikuchi. Japão: Toei Animation Co., 1986.

LIMA, SALETE DA SILVA. **O Desenho Animado e um novo processo de singularizarão pelo seu uso pedagógico.** 2015 193 p. Mestrado em Educação, Universidade Federal do Amazonas, Manaus. 2015. Disponível em:

- [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3548421](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3548421) Acesso em: 09/05/2018.
- MACEDO, E.U, 1977 – **História do Japão: uma introdução** / San Bernadino, Califórnia, EUA: Amazon Independent Publihing, 2017.
- MOLINÉ, ALFONS. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.
- MUSSARELLI, FELIPE. **Uma análise de quadrinhos japoneses sob uma ótica de Bakhtin: o mangá como material de referência para uma cultura japonesa**. 2013 166p. Dissertação mestrado em ciência, tecnologia e sociedade. Universidade Federal de São Carlos. São Carlos. 2013. Disponível em:  
<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/1116> Acesso em 09/05/2018.
- NEVES, LEANDRO A. **Os Mangás e a produção de marcas identitárias dos modos de ser jovem: um novo olhar para a relação entre mídia e educação**. 2017 133p. Dissertação Mestrado em Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. RJ, 2017. Disponível em: [http://www.proped.pro.br/teses/teses\\_pdf/2005\\_1-139-ME.pdf](http://www.proped.pro.br/teses/teses_pdf/2005_1-139-ME.pdf) Acesso em: 10/05/2018.
- OLIVEIRA, JOAO MARIA DE. **Uma proposta de ensino para as leis da mecânica baseada em desenhos animados**. 2015 50p. Mestrado Profissional em Ensino de Física - PROFIS Instituição de Ensino: INSTITUTO FED. DE EDUC, CIÊN. E TECN. DO RIO GRANDE DO NORTE, São Paulo, 2015. Disponível em:  
[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3596502](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3596502) Acesso em: 09/05/2018.
- OLIVEIRA, PRISCILA E. **Os desenhos animados de Walt Disney como fontes para o ensino de história**. 2016 127p. Dissertação Mestrado em História Social. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Londrina 2016. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?view=vtls000210770> Acesso em 09/05/2018.
- PEREIRA, DIEGO VERRISIMO. **O Ensino de Inércia com Desenhos Animados, Utilizando Futurama como Ferramenta Lúdica**. 2015. 105 p. Dissertação Mestrado em física – Universidade de Brasília – Brasília/DF, 2015. Disponível em: [http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/20513/1/2015\\_DiegoVer%C3%ADssimoPereira.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/20513/1/2015_DiegoVer%C3%ADssimoPereira.pdf) Acesso em 09/05/2018.
- PUGLIESI, MÁRCIO. **Mitologia Greco-romana: arquétipos dos deuses e heróis**. São Paulo: Madras, 2003.

SARAIVA, LUCIA HELENA GOMES. **Análise hermenêutica na pesquisa com crianças e desenhos animados educativos em duas escolas de educação infantil de Belo Horizonte/MG.** 2014 200 p. Mestrado em Educação. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1478032](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1478032) Acesso em: 10/05/2018.

SILVA, PRISCILA KALINKE. **Educação, cultura escolar e mediação: Em estudo o animê Naruto.** 2012 2018p. Dissertação Mestrado em Educação. Universidade Estadual de Maringá, PR, 2012. Disponível em:

<http://www.ppe.uem.br/dissertacoes/2012%20-%20Priscila.pdf> Acesso em: 10/05/2018.

SILVA, SAMANTHA de ASSIS. **Os Animês e o Ensino de ciências.** 2011 212p. Dissertação Mestrado em ensino de ciências – programa de pós graduação em ensino de ciências, Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: [http://www.repositorio.unb.br/bitstream/10482/9602/1/2011\\_SamanthaAssisSilva.pdf](http://www.repositorio.unb.br/bitstream/10482/9602/1/2011_SamanthaAssisSilva.pdf) Acesso em: 10/05/2018.

SATO, CRISTIANE. **A Cultura Popular Japonesa: Animê.** In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê.* São Paulo: Hedra, 2005. p. 27 – 42.

SATO, F.N. **História do Japão em mangá.** São Paulo, 1995.

VIANA, LÁZARO R. S. **O uso do mangá como material de ensino de História do Japão: Uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin.** 2013 54f. Monografia Licenciatura em Letras-Japonês, Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: [http://bdm.unb.br/bitstream/10483/5821/1/2013\\_L%C3%A1zaroRennandeSousaViana.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/5821/1/2013_L%C3%A1zaroRennandeSousaViana.pdf)

**ANEXO:**  
**QUESTIONÁRIOS**

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

2º É uma forma eficaz de ajudar ajuda-lo caso venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

5º Gostaria de ter mais aulas assim?

- Sim  
 Talvez  
 Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

---

**Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem tem dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim
- Um Pouco
- Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

---

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

- Sim
- Um pouco
- Não

2° É uma forma eficaz de ajudar a superar as dificuldades em aprender o assunto?

- Sim
- Um pouco
- Não

3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

- Sim
- Um Pouco
- Não

4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

- Sim
- Um pouco
- Não

5° Gostaria de ter mais aulas assim?

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco.

Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

2º É uma forma eficaz de ajudar ajuda-lo caso venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

5º Gostaria de ter mais aulas assim?

- Sim  
 Talvez  
 Não

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

Sim

Um pouco

Não

2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

Sim

Um pouco

Não

3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

Sim

Um Pouco

Não

4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

Sim

Um pouco.

Não

5º Gostaria de ter mais aulas assim?

Sim

Talvez

Não

---

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar ajuda-lo caso venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim  
 Talvez  
 Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2° É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5° Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**2° É uma forma eficaz de ajudar a quem tem dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim
- Um Pouco
- Não

**4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**5° Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar ajuda-lo caso venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim  
 Talvez  
 Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2° É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5° Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

Sim

Um pouco

Não

2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

Sim

Um pouco

Não

3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

Sim

Um Pouco

Não

4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

Sim

Um pouco.

Não

5º Gostaria de ter mais aulas assim?

Sim

Talvez

Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim
- Um Pouco
- Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim  
 Um pouco  
 Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim  
 Talvez  
 Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim
- Um Pouco
- Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim
- Um pouco.
- Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim
- Um Pouco
- Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**2° É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim
- Um Pouco
- Não

**4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim
- Um pouco
- Não

**5° Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim
- Talvez
- Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2° É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5° Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

5º Gostaria de ter mais aulas assim?

- Sim  
 Talvez  
 Não

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

Sim

Um pouco

Não

2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

Sim

Um pouco

Não

3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

Sim

Um Pouco

Não

4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

Sim

Um pouco

Não

5º Gostaria de ter mais aulas assim?

Sim

Talvez

Não

---

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

**1º O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

Sim

Um pouco

Não

**2º É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

Sim

Um pouco

Não

**3º Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

Sim

Um Pouco

Não

**4º Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

Sim

Um pouco

Não

**5º Gostaria de ter mais aulas assim?**

Sim

Talvez

Não

---

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

2° É uma forma eficaz de ajudar a aprender o assunto caso venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

- Sim  
 Um Pouco  
 Não

4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

- Sim  
 Um pouco  
 Não

5° Gostaria de ter mais aulas assim?

- Sim  
 Talvez  
 Não

## **Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino**

**1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?**

- Sim  
( ) Um pouco  
( ) Não

**2° É uma forma eficaz de ajudar ajuda-lo caso venha a ter dificuldades em aprender o assunto?**

- Sim  
( ) Um pouco  
( ) Não

**3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?**

- Sim  
( ) Um Pouco  
( ) Não

**4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?**

- Sim  
( ) Um pouco  
( ) Não

**5° Gostaria de ter mais aulas assim?**

- Sim  
( ) Talvez  
( ) Não

## Questionário de avaliação do uso do animê como metodologia de ensino

1° O uso do animê em sala de aula estimula o seu interesse pela matéria?

Sim

Um pouco

Não

2° É uma forma eficaz de ajudar a quem venha a ter dificuldades em aprender o assunto?

Sim

Um pouco

Não

3° Incentiva a pensar e a estabelecer relações entre a matéria e o animê?

Sim

Um Pouco

Não

4° Você absorveu o conteúdo mais rápido devido a aula ter sido animada?

Sim

Um pouco

Não

5° Gostaria de ter mais aulas assim?

Sim

Talvez

Não